



Games
for Windows®

HUNTED®

DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS



Bethesda™

⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. **BITTE BEACHTEN** Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:

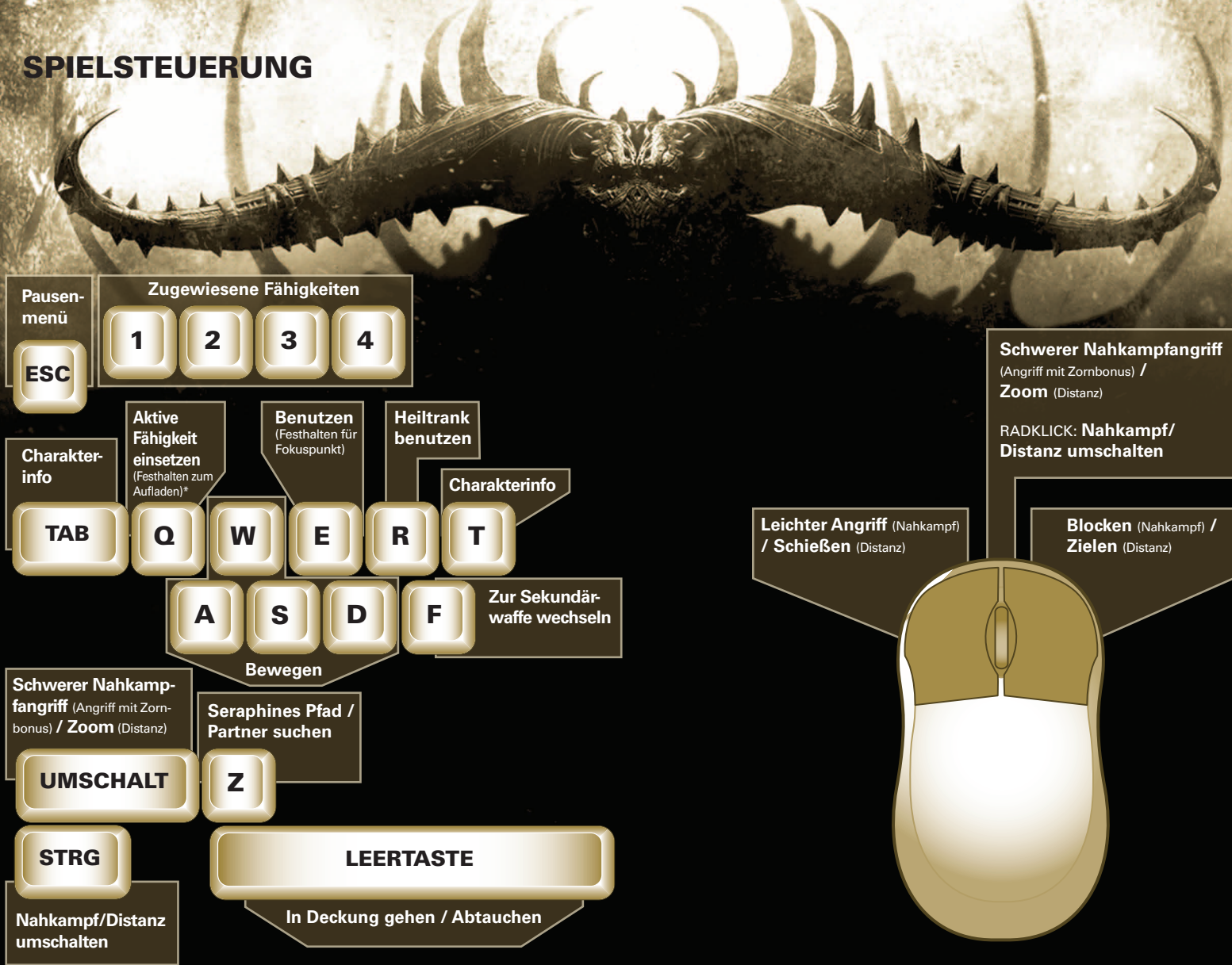


Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und pegionline.eu

INHALT

Spielsteuerung	2
Hauptmenü	4
Bildschirmlayout	5
Kampf	6
Magie	7
Gameplay	8
Crucible-Modus	10
Jugendschutz	11
Gamespy	11
Garantie und Technische Unterstützung	13

SPIELSTEUERUNG



HAUPTMENÜ

Weiterspielen

Setzt das Spiel am letzten gespeicherten Kontrollpunkt fort. Wenn unten rechts auf dem Bildschirm das Hunted-Logo erscheint, wird automatisch gespeichert. Denken Sie bitte daran, dass jeweils nur der letzte Kontrollpunkt gespeichert wird.

Abenteurer

Slots – Hunted stellt dem Spieler zwei Speicherslots zur Verfügung. So kann der Spieler eine separate Gruppe Helden erstellen, ohne die vorherige überschreiben zu müssen.

Einzelspieler –

Abenteurer beginnen startet eine Einzelspieler-Kampagne.

Um zur Kampagne zurückzukehren, wählen Sie **Weiterspielen**.

Um eine neue Kampagne zu starten, wählen Sie **Abenteurer** und wählen einen neuen Speicherslot aus.

PC Info – Zum Spielen ...

LAN – Wählen Sie dies aus, um Hunted kooperativ über LAN zu spielen.

Abenteurer +

Sobald Sie die Kampagne entweder im entspannten, im Gamer- oder im Hardcore-Modus abgeschlossen haben, wird Abenteurer + freigeschaltet. In diesem Modus können Sie mit verbesserten Waffen spielen, weitere Anpassungen vornehmen und den Old School-Modus freischalten.



Crucible

Mit Gold, das Sie während des Abenteuers sammeln, werden Kreaturen, Karten und Waffen freigeschaltet, mit denen Sie eigene Level zusammenstellen und mit Freunden teilen können.

Einstellungen

Hier nehmen Sie Einstellungen für Spiel, Bildschirm, Audio und Steuerung vor oder können sich unter „Mitwirkende“ die Liste aller Beteiligten anschauen.

Spezialfunktionen

Extras – Verwalten Sie Kampagnen-Anpassungen, die nach Abschluss einer Kampagne freigeschaltet werden.

Vorbester-Code eingeben – Lösen Sie den Premium-Inhalt als Vorbester ein.

BILDSCHIRMLAYOUT

E'laras Bildschirmlayout



Caddocs Bildschirmlayout



- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 1 Gesundheit | 6 Wutangriff-Anzeige |
| 2 Heiltrank | 7 Aufladungsanzeige |
| 3 Mannatrank | 8 Anzahl der Pfeile |
| 4 Manna-Status | 9 Zugewiesene Fähigkeiten |
| 5 Gesundheit des Feindes | 10 Waffenvergleich |

KAMPF



Auf dem Schlachtfeld sind Caddoc und E'lara eine tödliche Kombination. Beide Charaktere können Feinde entweder mit einer Nahkampfwaffe, z. B. mit einem Schwert, oder mit einem Distanzangriff durch einen Bogen attackieren. Caddoc ist ein ausgezeichneter Nahkämpfer, während E'lara aus der Distanz am gefährlichsten ist. Nur, wenn sie zusammenarbeiten, werden Caddoc und E'lara überleben, was vor ihnen liegt.



Caddoc

Caddocs Anzeige für schwere Angriffe füllt sich durch erfolgreiches Blocken und durch eine Reihe von leichten Angriffen. Diese Anzeige ermöglicht es Caddoc, vernichtende Angriffe zu entfesseln, wenn er einem Feind gegenübersteht.

Die Anzeige leert sich jedoch auch ungenutzt über die Zeit, also vergewissern Sie sich, dass Sie den

Vorteil, den sie bietet, ausnutzen, solange es geht.

Caddocs Armbrust kann tödlich sein, lässt sich aber nur langsam laden. Um den Abstand zwischen ihm und seinem Ziel zu überbrücken, ohne durch Distanzangriffe Schaden zu erleiden, muss er rennen, in Deckung gehen und seinen Schild effektiv einsetzen.

E'lara

E'lara ist eine meisterhafte Jägerin. Sie kann im Gegensatz zu Caddoc eine Reihe von verschiedenen Bögen einsetzen. Einige dieser Distanzwaffen ermöglichen weiteres Zoomen oder Schnellfeuer mit Pfeilen. E'lara kann Feinde entweder unter Einsatz von Deckungen und ihrer hohen Zielgenauigkeit aus der Distanz erledigen oder ein Sperrfeuer aus Pfeilen einsetzen, während sie Angriffen ausweicht und ihren Gegnern in die Flanke fällt.



Doppelt so tödlich

Caddoc und E'lara können sich selbst heilen, indem sie Heiltränke verwenden, doch fallen sie verletzt zu Boden, wenn ihre jeweilige Gesundheit erschöpft ist. Der unverletzte Partner hat dann kurz Zeit, dem anderen eine Regenerationsflasche zuzuwerfen, um ihn wieder ins Spiel zu bringen. Wenn sowohl Caddoc als auch E'lara zu Boden gehen, ist das Spiel vorbei und die Spieler haben die Möglichkeit, vom letzten Kontrollpunkt aus fortzufahren.

MAGIE



Caddoc und E'lara lernen früh im Abenteuer, zwei Arten von Magie einzusetzen. Waffenzauber können auf Caddocs Nahkampfangriffe und E'laras Bogen angewandt werden. Kampfzauber werden verwendet, um Feinde direkt anzugreifen. Einige Zaubersprüche wie Schwefelzauber, Schmerzsiegel und Drachentateme sind nicht einfach nur Angriffszauber, sondern können auch den Verbündeten stärken.

Wenn genug Drachentränen gesammelt wurden, können Caddoc und E'lara eine Kampfaufladung ausführen. Wenn die Magietaste festgehalten wird, wird der Partner von der Macht eines Zauberspruchs durchdrungen. Wenn noch mehr Drachentränen gesammelt wurden, können Caddoc und E'lara eine erweiterte Aktion namens Zauber-Link ausführen. Wenn beide Charaktere gleichzeitig eine Kampfaufladung vornehmen, entsteht zwischen ihnen eine magische Verbindung, die alles, was ihr in den Weg kommt, vernichtet.

GAMEPLAY



Waffen

Den Spielern stehen verschiedene Waffen zur Verfügung. Neue Waffen können durch Zerschlagen von Waffenständen und durch Erkunden der Umgebung gefunden werden.



Schilde

Schilde können verwendet werden, um feindliche Attacken abzuwehren, doch bauen sie über die Zeit ab und müssen ersetzt werden.



Rüstung

Gefundene Rüstungen können dazu benutzt werden, den Schaden von feindlichen Angriffen zu verringern.



Kampfaufladung und Zauber-Link

Durch Einsammeln von genügend Drachentränen erhalten Spieler die Möglichkeit zu einer Kampfaufladung (siehe Steuerung) und schließlich zu einem Zauber-Link. Um einen Zauber auszuführen, müssen beide Spieler gleichzeitig eine Kampfaufladung beim Partner vornehmen.



Obeliken

Spieler können durch Interaktion mit einem Obeliken die Charaktere tauschen. Im kooperativen Spiel müssen beide Spieler mit einem Obeliken interagieren, um die Charaktere zu tauschen.



Geheimnisse und Rätsel

Beim Spielen von Hunted können Spieler geheime Bereiche entdecken. Es kann vorkommen, dass Spieler in diesen versteckten Arealen Rätsel lösen müssen, um Gold, Waffen oder andere Boni zu erhalten.

Gold

Die Spieler können Gold während des Abenteuers sammeln, um Crucible-Inhalte freizuschalten.



Totenstein

Der Totenstein kann verwendet werden, um mit den Toten zu sprechen, die Informationen zur Geschichte oder auch Hinweise zu versteckten Schätzen bieten können.



Kristalle

Spieler können ihre Fähigkeiten und Zaubersprüche an Seraphine-Portalen im Tausch gegen Kristalle verbessern. Kristallscherben können gesammelt und zu vollständigen Kristallen zusammengesetzt werden. Kristalle und Kristallscherben sind in der ganzen Umgebung zu finden.



Drachentränen

Beim Spielen von Hunted können Spieler Drachentränen entdecken, die neue Fähigkeiten freischalten.



Gefangene

Caddoc und E'lara können unterwegs gefesselten Gefangenen begegnen. Wenn man sie befreit kann man wertvolle Hinweise erhalten.



CRUCIBLE-MODUS



Mit Gold, das Sie während des Abenteuers sammeln, werden Kreaturen, Karten und Waffen freigeschaltet, mit denen Sie eigene Level zusammenstellen und mit Freunden teilen können.

Erstellen – Ein neues Crucible-Verlies erstellen.

Karten durchsuchen – Wählen Sie eine zuvor erstellte Karte zum Spielen oder Bearbeiten aus.

Beitreten – Treten Sie dem Crucible-Level eines anderen Spielers bei.

Freischalten (Gold) – Sehen Sie sich die Inhalte an, die Sie durch Einsammeln von Gold auf Abenteuer- und Crucible-Karten freigeschaltet haben.



Verwenden Sie das Gitter, um Räume zusammenzustellen, oder lassen Sie sich ein zufälliges Verlies erstellen und spielen Sie sofort eine Partie im Crucible-Modus. Jeder Raum kann individuell von Ihnen angepasst werden, einschließlich:

Raumthema – Wählen Sie Stil und Umgebung des Raums aus.

Beute – Wählen Sie Gegenstände aus, die von besiegten Feinden fallen gelassen werden.

Angriffswellen – Wählen Sie die Feindtypen und die Reihenfolge, in der die Feinde erscheinen.

Modifikatoren – Wählen Sie Boni und Bestrafungen für Spieler und Feinde aus.

Ausrüstung – Wählen Sie die Anfangsausrüstung der Spieler aus.

MEHRSPIELER

Sie können HuntED kooperativ mit einem Freund entweder online oder im LAN spielen.

JUGENDSCHUTZ

Die in Windows Vista und Windows 7 integrierte Jugendschutzfunktion ermöglicht es Eltern und Erziehungsberechtigten, die Nutzung von Spielen anhand der Altersfreigabe zu regeln, und die Spielzeit zu beschränken. Weitere Informationen finden Sie unter www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset.



HUNTED: DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

GARANTIEBESTIMMUNGEN

ZeniMax Europe Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieser Computer Software, dass die Disk/Datenträger, welche mit dieser Software geliefert wird, während der ersten 90 Tage seit dem Eigentumsübergang keine Fehler aufweisen wird. Sobald das Produkt Fehler aufweisen sollte, bringen Sie dieses bitte zurück an den Kaufort zusammen mit einem Kaufnachweis. Sollte dies nicht möglich sein, dann senden Sie das fehlerhafte Produkt bitte an die unten angegebene Adresse von ZeniMax Europe Limited zusammen mit einem Kaufnachweis, der Angabe des Kaufortes, einer Beschreibung des Fehlers sowie jeglicher Originalverpackung, die sich in Ihrem Besitz befindet. ZeniMax Europe Limited wird Ihnen die Portokosten für die Rücksendung fehlerhafter Produkte erstatten. Diese Garantie gilt neben den gesetzlichen Ansprüchen, die Ihnen in Bezug auf das Produkt zustehen. Ihre gesetzlichen Ansprüche werden durch diese Garantie weder eingeschränkt noch in irgendeiner Weise beeinträchtigt. Sollten Sie weitere Informationen hinsichtlich Ihrer gesetzlichen Ansprüche benötigen, dann konsultieren Sie bitte eine Verbraucherzentrale oder einen Anwalt.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
Großbritannien

TECHNISCHER SUPPORT UND KUNDENDIENST

Bei Fragen zum Kundendienst und technischen Supportanfragen wenden Sie sich von Montag - Freitag von 09:00 Uhr - 18:00 Uhr, mit Ausnahme gesetzlicher Feiertage an die Rufnummer 069/50070071 (es fallen innerhalb von Deutschland die üblichen Festnetzgebühren an). Bitte beachten Sie, dass für Anrufe außerhalb von Deutschland internationale Telefongebühren anfallen. Alternativ stehen wir Ihnen auch per Email unter SupportDE@bethsoft.com zur Verfügung oder besuchen Sie unsere Webseite www.bethsoft.com.



Autodesk®
Beast™



Bethesda™

ZeniMax®
MEDIA INC.



Hunted: The Demon's Forge ® © 2011 ZeniMax Media Inc. Hunted: Die Schmiede Der Finsternis, Hunted: The Demon's Forge, Bethesda, Bethesda Softworks , ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with inXile Entertainment Inc. inXile Entertainment and the inXile Entertainment logo are registered trademarks or trademarks of inXile Entertainment Inc. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2011, Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Uses Scaleform GfX © 2011 Scaleform Corporation. All Rights Reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2011 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All Rights Reserved. Windows, die Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. „Games for Windows“ und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.

MAN-40622-GUP